
PlayStation
プロ麻雀
極
PLUS
KIWAME・PLUS
Athena
推薦
日本プロ麻雀連盟
日本麻雀最高位戦
101競技連盟

イベントについて

「プロ麻雀 極PLUS」には3つのセクションがあり、それぞれのセクションに制覇の条件が用意されています。全てのセクションを制覇した場合、エンディングで「制覇コード」と呼ばれる7桁の数字が表示されます。
各セクションの制覇条件は次のようになっています。

- ■プロフェッショナルセクション／チャレンジ対局の団体を全て制覇
- ■ギャンブルセクション／スペシャル対局の全ての関門を突破
- ■トレーニングセクション／雀力クイズで満点を取る

これらを全てクリアして「制覇コード」を手に入れたなら住所・氏名・年齢・職業・電話番号そして制覇コードを忘れずに官製ハガキなどに記入し、応募券を忘れずに貼り、もしよろしければこのソフトの御感想などを添えて御応募下さい。
正しい制覇コードを送られた方全員に「プロ麻雀極PLUS」認定証を発行いたします。

50円切手をお貼りください。

1600002
東京都新宿区坂町
28-6
株式会社アテナ
「プロ麻雀·極PLUS」
イベント係行

応募券を貼り、
制覇コードをご記入ください。

住所／氏名／年齢
職業／電話番号
ご記入ください。
よろしければご意見、ご感想などをお書きください。

株式会社 アテナ
〒160-0002 東京都新宿区坂町28-6 坂町Mビル3F
ユーザーサポート：03-5379-4288
(平日：月・水・金の14:00～18:00)
fax 03-5379-4118
ホームページhttp://www.athena-game.co.jp

製品の企画・開発には万全の注意を払っておりますが、万一誤動作を起こす場合がございましたら、おそれ入りますが弊社ユーザーサポート係までご一報ください。業務の都合により電話に出られない場合がございますのでお急ぎの方はお手紙かFAXにてお問い合わせくださいますようにお願いいたします。

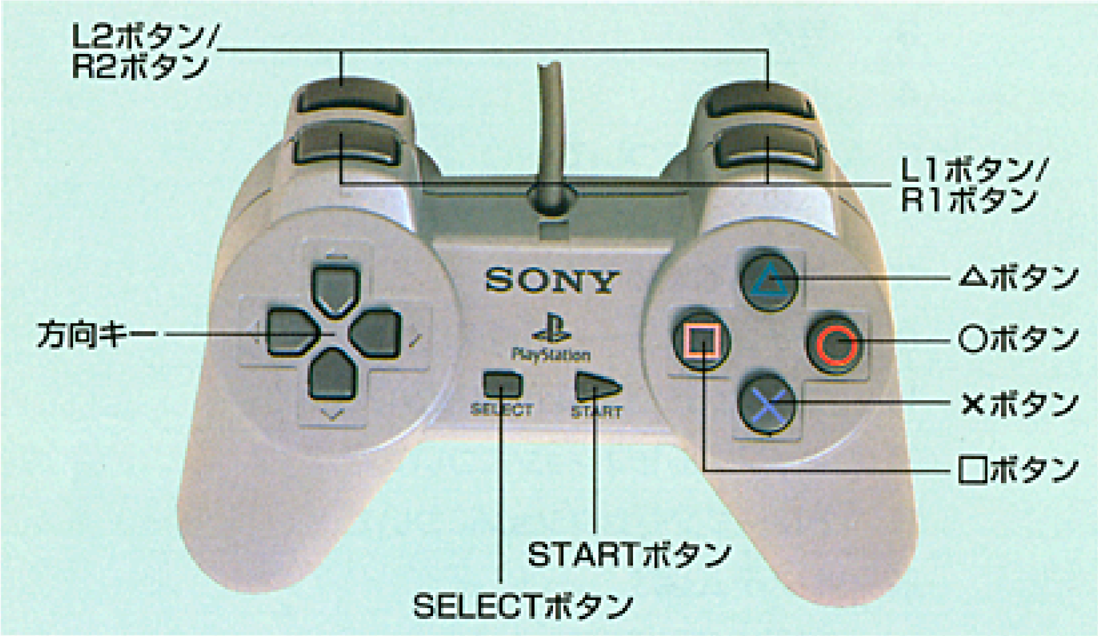
For Japan Only
プレイヤー 1人
メモリーカード 1ブロック

SLPS 91134

目　次

プロ麻雀 極PLUS
応募券

操作方法



麻雀対局中

方向キー(左右)	捨て牌などのカーソルの移動
方向キー(下)	残り牌枚数のチェックや、リーチ・ツモ・ロン・ポー・チー・カンを選択するウィンドウを開きます。
方向キー(上・下)	ウィンドウの表示中に出る項目を選択。
STARTボタン	プロの会話・BGM変更などの設定ウィンドウを開きます。
SELECTボタン	押しながら方向キーを押すと表示位置の微調整が可能です。

○ボタン	牌を切ります。メニューを決定します。 CPUの捨て牌が点滅しているときの入力待ちをキャンセルします。
×ボタン	ウィンドウ、各種裏画面のクローズ(キャンセル)。 押しながら方向キーで画面をスクロールできます。 (点数精算画面の前後でも使用できます。)
△ボタン	ルールや途中経過、対局条件が参照できます。
□ボタン	各プレイヤーの現在の持ち点を確認できます。 更に○ボタンを押すと点差を確認できます。
L1ボタン/R1ボタン	○ボタンと同じ働きをします。(麻雀対局中以外も同様です。)
L2ボタン/R2ボタン	×ボタンと同じ働きをします。(麻雀対局中以外も同様です。)

ゲーム以外

方向キー(上下左右)	カーソルの移動を行います。
○ボタン	選択を決定します。次の画面に進みます。
×ボタン	キャンセルします。その画面から一つ前の画面に戻ります。

ゲーム以外では画面の右下に操作の案内が表示されます。

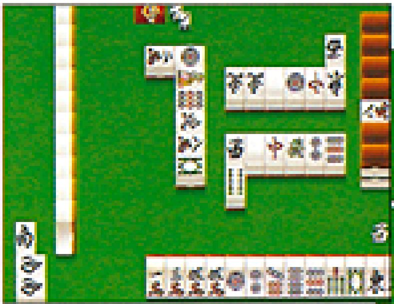
雀力クイズ中

方向キー(上下左右)	カーソルの移動に使用します
○ボタン	答えを選択します。次の画面に進みます。
×ボタン	その画面から一つ前の画面に戻ります。

画面表示について

この「プロ麻雀 極PLUS」には対局中に3つの画面モードがありシステム設定で変更が可能です。





スクロール方式

プロ雀士の手牌は表示せず、ポン・チーやロンなどのときに、画面がなめらかに移動する方式です。



切替え方式

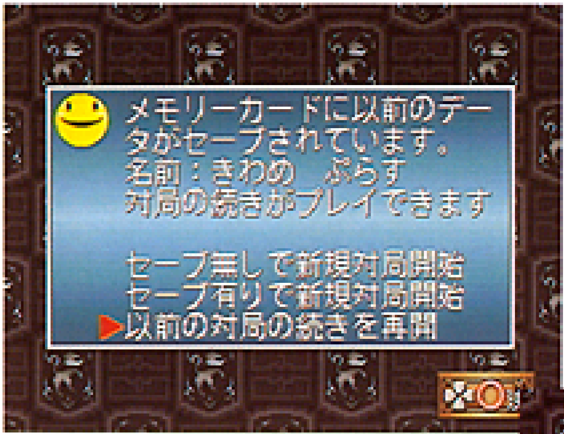
プロ雀士の手牌は表示しませんが、何か動作を行う時に、画面の一部を分割してプロ雀士の手牌を表示します。



全切替え方式

画面の一部を分割し、1手毎にプロ雀士の手牌を表示します。

対局データのセーブについて

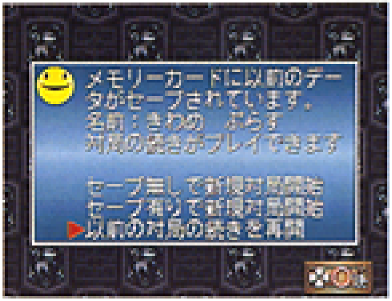




- この「プロ麻雀　極PLUS」にはオートセーブ機能があり、メモリーカードを使用すると、対局の結果を保存することができます。
- メモリーカードの使用量は１ブロックです。
- メモリーカードはメモリーカード差込口１を使用してください。
- ゲーム開始前に、データのセーブの有無と継続か新規かを選びます。
  ここでセーブ無しを選んだ場合、途中からセーブ有りにすることはできません。
- ゲームプレイ中のメモリーカードの抜き差しは、できるだけ避けて下さい。
  また、データのセーブ中は〝NOW SAVING〟とメッセージが出ます。
  その間は、絶対にメモリーカードの抜き差しはしないでください。
- ゲームプレイ中に本体のフタを空けたり、みだりにリセットボタンを押さないでください。

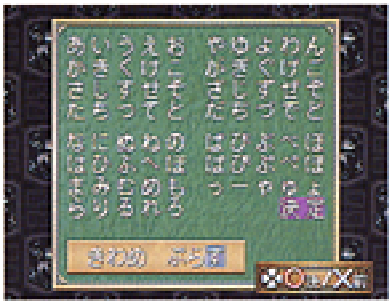
ゲームを始めるまで

1



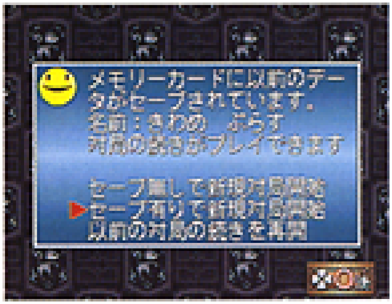
デモ画面から進んでくると最初にメモリーカードの選択画面になります。画面の項目の中から、メモリーカードをどのように使用するか決めて選択して下さい。

2



新たに始めたり、メモリーカードを使わない場合は名前を入力します。名前は７文字まで入れることができます。名前を入れないで終了することはできません。

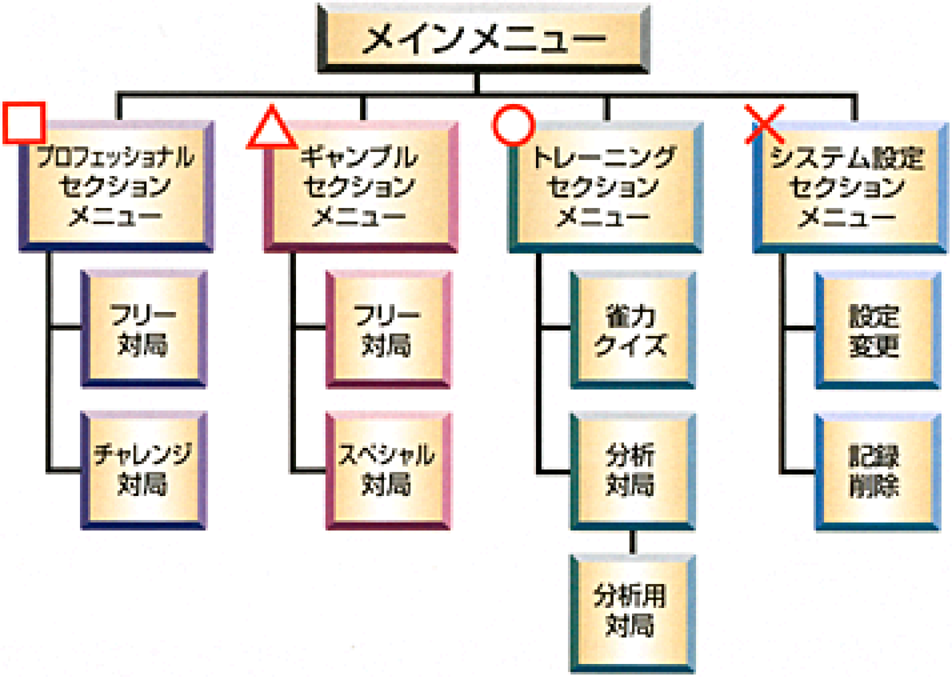
3



古いデータを丸ごと消す場合は、新しくゲームを始めてください。データをセーブすると、メモリーカード上の「プロ麻雀　極PLUS」のデータが常に新しいものに書き換えられます。誤ってセーブデータを消さないよう注意してください。

メインメニューと各対局について

この「プロ麻雀 極PLUS」のメニューは以下のような構造になっています。



□プロフェッショナルセクション

プロ雀士の活躍の舞台である競技麻雀をベースにした、実力重視の対局が可能です。

△ギャンブルセクション

麻雀を徹底的に遊ぶ、確率的なルールを加えた娯楽性いっぱいの対局が楽しめます。

○トレーニングセクション

麻雀の実力を鍛えるため、対局データの分析や捨牌選択クイズに挑戦します。

×システム設定

ゲームプレイの環境に関する設定や対局記録の削除を行います。

PROFESSIONAL SECTION

プロフェッショナルセクションについて

このセクションでは、「プロ麻雀 極PLUS」が目指すプロフェッショナルな麻雀の世界、
つまり「競技麻雀」を楽しむためのモードです。

（競技麻雀とは、麻雀における偶然性を意識的に遠ざけ、打者の判断や実力がより明らかな形で結果に現れるよう、設定されたルールの麻雀を指します。そこには理論の勝負が、集約されているのです。）

ここでは2種類の対局が用意されています



フリー対局

ルールと対戦相手を自由に選んで対局できます。

チャレンジ対局

3つのプロ団体に、それぞれルールと条件が設定されています。
3団体全ての予選条件を満たすと本選に挑戦できます。
本選条件も全ての団体で満たせば、この対局を制覇したことになります。

フリー対局での操作の流れ

1



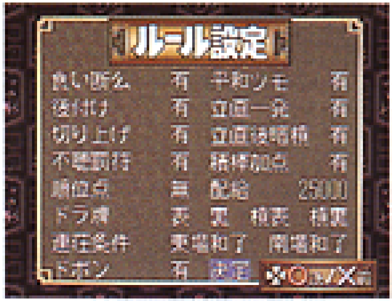
フリー対局の最初に簡単な対局データが表示されます。
ここではフリー対局で、どの程度対局したかを知ることができます。
これはプロフェッショナルセクションのみの集計です。

2



最初に16人のプロから３人の対戦相手を○ボタンで選びます。×ボタンでメンバーのキャンセルができます。
STARTボタンを押すと、足りないメンバーを自動的に補充して次に進みます。

3



・次にルールを設定します。
方向キーの上下で項目を選んで、方向キーの左右か○ボタンまたは×ボタンで設定します。
決定を選ぶと対局が始まります。

対局は親決めからスタートしますが、○ボタンを押すと親決めの画面を中断して対局がスタートします。

チャレンジ対局での操作の流れ

1



最初に挑戦する団体を選びます。
団体を選ぶ順番は、一切決まっていません。
マークの付いている団体は、既に通過条件をクリアした団体です。

2



「予選」「本選」「再開」のどれかを選びます。
ここで「本選」を選ぶには3つの団体全ての「予選」を通過していなくてはいけません。

3



対局前に回戦数と通過条件、中間成績が表示されます。
条件と回戦数を考えて、対局に挑んで下さい。

チャレンジ対局の通過条件

チャレンジ対局では予選の場合は最終節終了後、本選の場合は毎節終了時に
通過判定が行われます。

日本プロ麻雀連盟

予選： 5回戦×4節で通算＋200P以上

本選： 4回戦×4節で全節＋50P以上

日本麻雀最高位戦

予選： 6回戦×3節で通算＋200P以上

本選： 5回戦×3節で全節ポイントでトップ

101競技連盟

予選： 3回戦×7節で通算12昇以上

本選： 7回戦×2節で全節昇数でトップ

（同点可・ただし負け数の少ないほうが上位）

GAMBLE SECTION

ギャンブルセクションについて

このセクションでは、麻雀のゲームとしての側面、娯楽性を掘り下げた麻雀を楽しむモードです。
偶然と確率が織り成す複雑な麻雀の味わいを体験することができます。

（点数の倍付けルールである割れ目ルール、赤牌が徹底重視される御祝儀ルール、それこそ羽まで
むしられてしまう焼鳥ルールなど、数々の人を熱くさせるルールが挑戦をお待ちしています。）

ここでは2種類の対局が用意されています



フリー対局

ルールと対戦相手を自由に選んで対局できます。

スペシャル対局

プロ1人に1つのルールと通過条件があり、16の対局が用意されています。4つの関門に分かれたルールに挑戦し、それを突破して行きます。その関門の全てのルールを通過しないと次の関門には進めません。最終関門のルールを全て通過すると、この対局を制覇したことになります。

フリー対局での流れ

1



フリー対局の最初に簡単な対局データが表示されます。
ここではフリー対局で、どの程度対局したかを知ることができます。
これはギャンブルセクションのみの集計です。

2



最初に16人のプロから３人の対戦相手を○ボタンで選びます。×ボタンでメンバーのキャンセルができます。
STARTボタンを押すと、足りないメンバーを自動的に補充して次に進みます。

3



次にルールを設定します。
方向キーの上下で項目を選んで、方向キーの左右か○ボタンまたは×ボタンで設定します。
決定を選ぶと対局が始まります。
対局は親決めからスタートしますが、○ボタンを押すと親決めの画面を中断して対局がスタートします。

スペシャル対局での流れ

1



最初に挑戦する関門を選びます。
関門は上から順番に挑戦できます。前の関門のルールを全て通過していないと次の関門は選べません。既に通過した関門も選ぶことができます。

2



４人の中から挑戦するプロを選びます。
プロを選ぶ順番は決まっていません。
選んだプロが決めたルールと条件で勝負します。

3



半荘ごとに回戦数と通過条件、中間成績が表示されます。
条件と回戦数を考えて、対局に挑んで下さい。

スペシャル対局の通過条件

第壱関門	小島武夫プロ	半荘１回で小島プロに３０ｐ以上リード
	新津　潔プロ	半荘４回中ドボンや焼鳥を１回も無し
	青野　滋プロ	半荘３回で通算得点±０ｐ以上
	髙橋純子プロ	半荘２回共チップ枚数＋１以上
第弐関門	金子正輝プロ	半荘１回で金子プロを焼鳥かドボンに
	浦田和子プロ	半荘５回共ポイントをプラスに
	阪元俊彦プロ	半荘４回で通算成績が２位以上
	嶋村俊幸プロ	半荘４回で通算チップでトップ
第参関門	伊藤優孝プロ	半荘６回で通算成績がトップ
	土井泰昭プロ	半荘４回共土井プロよりも上位
	福島　治プロ	半荘３回で福島プロよりチップ数が上位
	橋高正彦プロ	半荘２回を全てトップ
最終関門	古川凱章プロ	半荘４回を全てトップ
	安藤　満プロ	半荘２回を全てチップ数がトップ
	飯田正人プロ	半荘３回で飯田プロに８０ｐ以上リード
	土田浩翔プロ	半荘１回を独り浮きのトップ

TRAINING SECTION

トレーニングセクションについて

このセクションでは、「プロ麻雀 極PLUS」でより深く麻雀を研究するため、
データ収集や判断の実力を調べることができます。

（雀力クイズで捨牌選択の理論をクイズ形式で学び、ルールを特定した状態でデータを収拾し、
プレイヤーの雀風の弱点や特性を判断する材料を提供します。）

ここでは2種類のメニューが用意されています

雀力クイズ

30問の「何を切る」形式のクイズです。わかりやすい状況設定と丁寧な解説により、あなたの雀力を鍛えます。成績によって難易度が段階的に変化しますので、初心者でも徐々に実力アップしていくことができます。
ここで全問正解で満点を取ると、このクイズの制覇となります。



分析対局

フリー対局のように対戦しますが、対局の細かい情報を終了してから参照することができます。ルールに応じた戦法の研究など、データを活かして実戦での雀力をレベルアップすることができます。最新の半荘30回分のデータが分析されます。

雀力クイズの流れ

1



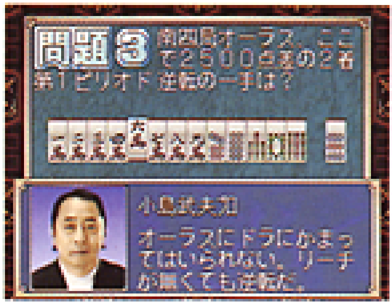
雀力クイズは全部で30問出題されます。
10問を１つのピリオドとし、３つのピリオドでクイズに挑みます。出題者はピリオド毎に交代します。

2



出題前の画面で中断か継続を選択できます。
問題の条件に合わせたベストな打牌を選んで下さい。回答の時間制限はありません。

3



答えを決定すると、正解と照らし合わせて判定し、答えに応じた解説が表示されます。
正解しても間違えても、必ず解説やアドバイスが表示されます。

合計30問の出題が終了すると総合評価が出ます。
満点目指して頑張って下さい。

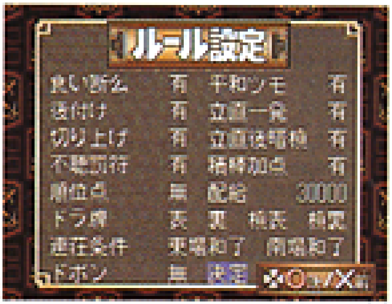
分析対局の流れ

1



最初に分析対局のメニューが表示されます。ここで対局か、データを参照するか選択することができます。
データはジャンル分けされているので、データ参照の場合は、まずジャンルを選んで下さい。

2



データが無い場合は、対局の最初でルール設定を行います。
ルールを再度設定してデータを取り直す場合は、システム設定セクションでデータの消去を行って下さい。

3



ジャンルを○ボタンで選ぶとグラフが表示されます。
方向キーの上下で個別のデータを切り替えて参照することができます。

分析対局で参照できるデータ

分析対局では、以下の情報を参照することができます。
統計は平均値と分布グラフで表示されます。

半荘	半荘得失点	半荘終了時の配給原点との差の統計(陸符含まず)
	平均順位	半荘終了時の順位の統計
	東場得失点	東場終了時の配給原点との差の統計
和了	和了率	全局数に対する和った回数の割合
	和了回数	半荘単位で見た和了回数の統計
	和了点数	和った点数の統計
	和了内容	和了の時の自分の手牌状況の統計
	和了形式	和了の形式の統計(ツモorロン)
振込	振込点数	振込んだ点数の統計(ツモられたのは除外)
	振込回数	半荘単位で見た振込回数の統計
	振込率	全局数に対する振込んだ割合
	振込内容	振込み相手の手牌状況の統計
	振込状況	振込み時の自分の手牌状況の統計
流局	流局率	全局数に対する流局(荒牌)の割合
	流局状況	流局時の自分の手牌状況の統計
	連荘回数	親で連荘した回数(東場南場の合計)の統計
立直	立直率	全局数に対するリーチの割合
	立直回数	半荘単位で見た立直回数の統計
	立直結果	プレイヤーのリーチに対する結果の統計
	立直巡目	プレイヤーのリーチの順目の統計
副露	副露率	全局数に対する副露の割合
	副露結果	副露した局の結果の統計
	副露巡目	副露(一つめ)の順目の統計
	副露数	副露した局の最終副露数の統計

システム設定

**システム設定ではゲームに関する設定と対局データの一部初期化が可能です。
最初に設定変更かデータ初期化かを、選んで下さい。**



設定変更

ここで変更可能なのは以下の項目です。
★印の付いたものが初期値になります。

表示方式

★スクロール：対局中の画面をスクロールモードにします。
切替：対局中の画面を切替モードにします。
全切替：対局中の画面を全切替モードにします。

捨牌識別

有り：ツモ切り牌をグレーで表示するようになります。
★無し：捨牌を区別しません。

対局速度

低速／★標準／高速：対局のテンポを設定します。

雀牌カラー

★茶色／青色／紫色／黄色
：対局で使用する牌の色を設定します。

プロ台詞

★有り：対局中にプロの台詞を表示します。
無し：プロの台詞を表示しません。

点数読上げ

★有り：和了時の点数計算時に、和了点を読み上げます。
無し：和了点を読み上げません。

対局中音楽

★A型／B型／無し：対局中の音楽を選択します。

ルール設定

★保存：フリー対局で設定したルールを保存します。
初期化：設定したルールは保存されません。



データ部分初期化

ここでは今まで対局してきた結果を消去することができます。
もしその対局が制覇されていた場合も制覇以前の状態に戻ります。
誤って消すことが無いよう操作には注意してください。

対局中の環境設定



対局中でもゲームに関する設定を変更することができます。
STARTボタンで環境設定メニューを開くことができます。
変更可能なのは以下の5つです。

画面表示：表示方式を設定します。
捨牌識別：捨牌の色分けの設定をします。
対局速度：対局中の速度を設定します。
プロ台詞：プロの台詞の有無を設定します。
対局音楽：対局中の音楽を選択します。

プロ麻雀 極PLUS 登場プロ雀士
プロフィール



人気も実力もトッププロ

小島 武夫プロ

所属／日本プロ麻雀連盟
出身地／福岡県
雀風／手役重視追い込み自在型
好きな牌／ペンチャンの牌
好きな手役／純チャン三色
麻雀を覚えた年齢／20歳

あらゆるプロ雀士の代表的存在。天下のコジマは実力も人気も最上位。
11PMで一躍有名となった元祖麻雀タレント。最近は競艇に造詣が深い。



亜空間殺法で勝負をかける

安藤 満プロ

所属／日本プロ麻雀連盟
出身地／千葉県
雀風／手役自在万能型
好きな牌／136牌すべて
好きな手役／アガリ役すべて
麻雀を覚えた年齢／17歳

亜空間殺法という独自の戦法を、自らの強さで証明した実力派雀士。
修羅場をくぐった凄味は驚異。第10期鳳凰位などタイトル多数。



粘り強く相手をねじふせる

伊藤 優孝プロ

所属／日本プロ麻雀連盟
出身地／秋田県
雀風／手役重視自在攻撃型
好きな牌／
好きな手役／メンホン・三色
麻雀を覚えた年齢／16歳

ダイハードとか死神と呼ばれる、粘り強い麻雀が特徴。麻雀雑誌等での逸話ではヒョウキンだが、対局中は別人のように凄味を帯びる。



ていねいな打ち筋が決め手

土田 浩翔プロ

所属／日本プロ麻雀連盟
出身地／大阪府
雀風／手役軽視先行攻撃型
好きな牌／
好きな手役／四暗刻・対々和
麻雀を覚えた年齢／7歳

麻雀の実力もさることながら、実はプロ雀士中トップと言われるほどの競馬好き。
前鳳凰位で、札幌を基点に活動している。

プロ麻雀 極PLUS 登場プロ雀士
プロフィール



気迫も度胸も天下一品

浦田 和子プロ

所属／日本プロ麻雀連盟
出身地／東京都
雀風／手役重視自在攻撃型
好きな牌／
好きな手役／タンピン三色
麻雀を覚えた年齢／20歳

数少ない女性プロ雀士で、実力派と言えばこの人。各種大会にも積極的に参加しており、好成績をあげている。



リーチ一発ツモならオマカセ

高橋 純子プロ

所属／日本プロ麻雀連盟
出身地／秋田県
雀風／手役軽視追い込み自在型
好きな牌／
好きな手役／タンピン三色
麻雀を覚えた年齢／20歳

麻雀ゲームをプロ雀士が監修するというスタイルを確立したパイオニア。
ユーザーとプロの両方の視点から見た、鋭い批評眼が「極」を支えている。



まっすぐ打ち通す迫力と恐怖

飯田 正人プロ

所属／日本麻雀最高位戦
出身地／富山県
雀風／手役自在攻撃型
好きな牌／
好きな手役／国士無双･七対子
麻雀を覚えた年齢／10歳

大魔人とか白鯨と呼ばれ、迫力ある風体と雀風で最高位４連覇等の数々の実績を誇る。
現在は、最高位と最強位の２冠を保持する。



トレンディな麻雀は背骨で打つ

新津 潔プロ

所属／日本麻雀最高位戦
出身地／東京都
雀風／手役自在万能型
好きな牌／特に無し
好きな手役／特に無し
麻雀を覚えた年齢／17歳

独創的なスタイルの麻雀を打つと評判。過去には王位と發王位を同時に保持したこともある。
温和な顔と裏腹な実力派プロ。

プロ麻雀 極PLUS 登場プロ雀士
プロフィール



劇画ならおまかせ

土井 泰昭プロ

所属／日本麻雀最高位戦
出身地／島根県
雀風／手役重視万能型
好きな牌／發
好きな手役／三色同順
麻雀を覚えた年齢／17歳

麻雀劇画の原作者として、自ら打つ麻雀以外にも麻雀の素晴らしさを、伝える活動を行っている。



セオリーを大切に

阪元 俊彦プロ

所属／日本麻雀最高位戦
出身地／東京都
雀風／手役重視追い込み守備型
好きな牌／ 
好きな手役／純チャン三色・面混七対子
麻雀を覚えた年齢／18歳

じっくりと我慢強い麻雀を打たせたら、右に出るものはいない。
長年、麻雀教室の講師を務め、業界の普及に貢献している。



いつもニコニコ元気印

福島 治プロ

所属／日本麻雀最高位戦
出身地／愛知県
雀風／手役軽視追い込み攻撃型
好きな牌／特になし
好きな手役／タンヤオ(特に喰いタン)
麻雀を覚えた年齢／13歳

お菓子の食べ過ぎで、さらに太ったという噂の福島プロ。
最近は麻雀の映画やビデオの打牌指導で活躍。
自称「麻雀評論家」。



のったら怖いイケイケ麻雀

嶋村 俊幸プロ

所属／日本麻雀最高位戦
出身地／埼玉県
雀風／手役自在攻撃型
好きな牌／發
好きな手役／タンヤオ・三色同順
麻雀を覚えた年齢／13歳

しばらく最高位戦リーグを退いていたが、2年前から復活。
とにかく麻雀が好きで、四人でも三人でも何でも来いの暴れん坊プロ。

プロ麻雀 極PLUS 登場プロ雀士
プロフィール



根強いファンを持つ超現役

古川 凱章プロ

所属／101競技連盟
出身地／神奈川県
雀風／手役重視万能型
好きな牌／２と８の数牌
好きな手役／タンヤオ
麻雀を覚えた年齢／15歳

麻雀新撰組という初の麻雀プロ集団のメンバーであり、101連盟の代表でもある。
体勢論という流れを意識した麻雀を打つ理論派。



牌の声を聞く牌流定石の使い手

金子 正輝プロ

所属／101競技連盟
出身地／新潟県
雀風／手役軽視追い込み守備型
好きな牌／
好きな手役／七対子
麻雀を覚えた年齢／11歳

牌流定石という、牌の流れから先を読む麻雀を展開する。
牌の声を聞きその流れに乗ったときは、どんな相手もかなわないと言われる。



卓上で会話できるのがプロだ

青野 滋プロ

所属／101競技連盟
出身地／兵庫県
雀風／手役自在先行守備型
好きな牌／特になし
好きな手役／飜牌・門前清ツモ
麻雀を覚えた年齢／13歳

101連盟のお目付役。麻雀に対しては、誰よりも真面目に、本気で取り組んでいる。
ツモ牌相理論という戦法の使い手でもある。



体も手役も大きく勝負

橘高 正彦プロ

所属／101競技連盟
出身地／大阪府
雀風／手役重視万能守備型
好きな牌／
好きな手役／食いタン、食いホン
麻雀を覚えた年齢／18歳

見た目の印象と同じビッグな麻雀を打つ１０１競技連盟の実力派プロ。
怒濤のような押しの強さがあると言われ、現八翔位を保持している。

基本ルール

ここでは「プロ麻雀 極PLUS」の基本ルールを説明します。※のついている項目はフリー対局で変更可能です

●東・南半荘を1回戦とします。
●常に1飜しばりとし、場には2飜をつけます。
※持点は25,000点、30,000点返しとします。
●西入はありません。
●食いピンフは無し。
●ドラ牌は次ドラです。
●現物での食い換えはできません。
(鳴いた牌と同じ牌を切ることはできません)
※食いタンを認めます。
※後付けありです。
※リーチ一発があります。
※槓ドラありです。
※裏ドラありです。
※槓裏ありです。
●王牌はいかなる場合も、14枚残しとします。
●和りは上家優先です。
●形式テンパイを認めます(ジュンカラも可)。
※ノーテン罰符は、場に3000点です。
※積み棒1本に付き、300点とします。

リーチ

●リーチ後のあがり選択は認めますが、以後は振聴扱いとなります。ツモ和り以外は認めません。
※リーチ後の暗槓は、当たり牌の受け入れの変化しない物に限ります。
●四人リーチは流局とします。
●オーラスが流局で半荘終了になった場合、リーチ料はリーチ者に返却します。

フリテン

●振聴は自模和り以外を認めません。
●振聴リーチは認めます。
●同一巡内のあがり選択は認めません。

連荘と流局

※親ノーテンは親流れ、オーラス親ノーテンの場合は親が流れてゲーム終了とします。
●親がノーテンのときの積み棒と供託リーチ棒は、次局の親が継承します。
●四風連打・九種九牌倒牌・四槓流れ・四人リーチは親の連荘になります。
●四槓流れは4つ目を晒して嶺上牌を補充し、捨て牌完了後に流局とします。四槓子テンパイ時は、それ以上のカンが禁止されます。

カン

●国士無双のみ、暗槓槍槓を認めます。
●海底と嶺上開花は重複しません。
●海底を自模った場合と、河底牌は槓できません。
●嶺上開花は暗槓により門前が維持されていれば、門前清自模を認めます。ツモの2符もつきます。

あがり役

●役の複合を認めます。
●役満は別種の役満と同時に成立した時に複合を認めます。
●流し満貫は認めません。
●カン振りはありません。

プロフェッショナルセクション選択ルール

*の付いたものが初期値になります

●喰い断么
有*：ポン·チー·明カンを含んだ断么を認めます
無　：ポン·チー·明カンを含んだ場合の断么を認めません。

●後付け
有*：役が事前に確定していなくとも、何か役があれば和れます。
無　：全ての待ちで、何らかの役が無くては和れません。副露の順番は一切問いません。

●(満貫)切り上げ
有*：30符6飜、60符5飜(場の2飜含む)を満貫と同じ得点にします。
無　：切り上げ処理は行いません。

●不聴罰符
有*：流局(荒牌)時に場に3000点のノーテン罰符を取ります。
無　：ノーテン罰符を取りません。

●順位点
無*／5-10／10-20／10-30
半荘終了時に順位が確定した後、3位から2位、4位からトップに順位点を渡します(単位は1000点)。

●平和ツモ
有*：ツモあがりでの平和役を認めます(ツモ和了の符を加えません)。
無　：ツモあがりでは平和役を認めません(ツモ和了の2符を加えます)。

●立直一発
有*：リーチ直後の和了に一発役を認めます。
無　：リーチ一発役を認めません。

●立直後暗槓
有*：リーチ後に待ち受けの変わらない暗槓を認めます。
無　：リーチ後の暗槓を認めません。

●積棒加点
有*：連荘時に積み棒1本場につき300点を和り点に加えます。
無　：親の連荘数に応じた積み棒の加点を行いません。

●配給原点
25000*／27000／30000
開局時の持点を設定します。

●ドラ牌
表／表·裏／表·槓表／表·裏·槓表／表·裏·槓表·槓裏*
ドラ牌の有効範囲を決めます。

●連荘条件
東場·和了 南場·和了*
和了：親は和りでないと連荘できません。
聴牌：親は流局でもテンパイしていれば連荘できます。
不聴：子が和りをするまで親は流れません。
東場より南場の条件を厳しくする設定はできません。

●ドボン
有　：持点がマイナスになった場合半荘が終了します。持点が1000点未満ではリーチができません。
無*：持点のマイナス側を計算します。

以下の設定は固定になります。

●赤　牌：無し　●焼　　鳥：無し
●割れ目：無し　●白ポッチ：無し
●御祝儀：無し

ギャンブルセクション選択ルール

*の付いたものが初期値になります

●ドボン
有*：持点がマイナスになった場合半荘が終了します。
　　持点が1000点未満ではリーチができません。
無　：持点のマイナス側を計算します。

●焼鳥(罰符)
R10／R5／10／5／無*
和了しないと焼鳥になるルールを設定します。
Rマークのある場合は、全員が和了すると全員焼鳥状態に戻ります。
数字は全員に支払う罰符の一人分です(1000点単位)。

●割れ目
有　：配牌を取り始める位置のプレイヤーの点数の出し入れを倍付けにします。
　　対象者は配牌時に表示されます。
無*：割れ目ルールを採用しません。

●順位点
5-10*／10-20／10-30
半荘終了時に順位が確定した後、3位から2位、4位からトップに順位点を渡します(単位は1000点)。

●配給原点
25000*／27000／30000
開局時の持点を設定します。

●赤牌
3／4／5*／6／7
赤牌になる牌の数字を決めます。

●赤萬子(牌の枚数)
無*／1／2／3／4
萬子の赤牌の枚数を決めます。

●赤索子(牌の枚数)
無*／1／2／3／4
索子の赤牌の枚数を決めます。

●赤筒子(牌の枚数)
無*／1／2／3／4
筒子の赤牌の枚数を決めます。

●白ポッチ
無*／1／2／3／4
リーチ一発ツモ時に無条件で和了できる白のポッチ牌の枚数を決めます。

●ドラ牌
表・裏／表・裏・槓表／表・裏・槓表・槓裏*
ドラ牌の有効範囲を決めます。

●連荘条件
東場・和了 南場・和了*
和了：親は和りでないと連荘できません。
聴牌：親は流局でもテンパイしていれば連荘できます。
不聴：子が和りをするまで親は流れません。
東場より南場の条件を厳しくする設定はできません。

●御祝儀
有　：一発や赤牌・裏ドラ1つにつき1枚御祝儀を支払います。
　　ツモ和了の場合は全員払うので3倍付けになります。
無*：御祝儀を支払いません。

以下の設定は固定になります。

●食い断公：有り	●後付け：有り
●切り上げ：有り	●不聴罰符：有り
●平和ツモ：有り	●立直一発：有り
●立直後暗槓：有り	●積棒加点：有り

使用上のご注意

●このディスクは家庭用ビデオゲーム・コンピュータ"PlayStation"専用のソフトです。他の機種でお使いになると、機器等の故障の原因や耳等の身体に悪い影響を与える場合がありますので絶対におやめください。●このディスクは NTSC | J マークあるいは FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY の表記のある日本国内仕様の"PlayStation"にのみ対応しています。海外仕様の"PlayStation"では使用できません。●「解説書」および"PlayStation"本体の「取扱説明書」「安全のために」をよくお読みの上、正しい使用方法でご愛用ください。

●このディスクを"PlayStation"本体にセットする場合は、必ずレーベル面（タイトル等が印刷されている面）を上にしてください。また、中央部分を軽く押し込み、ディスクを安定させてください。●プレイ終了後"PlayStation"本体からディスクを取り出す場合は、本体のオープンボタンを押し、ディスクの回転が完全に止まったのを確認してから行ってください。回転中のディスクに触れると、けがをしたりディスクを傷つけたり本体の故障の原因になりますので、絶対におやめください。●ディスクは両面とも、指紋、汚れ、傷等をつけないように取り扱ってください。またシール等を貼付したり、鉛筆、ペン等で文字や絵を書かないでください。●ディスクが汚れた時はメガネふきのような柔らかい布で、内周から外周に向かって放射状に軽く拭き取ってください。その時、レコード用クリーナーや溶剤等は使用しないでください。●ひび割れや変形したディスク、あるいは接着剤等で補修されたディスクは誤作動の原因になりますので絶対に使用しないでください。●直射日光のあたる場所、暖房機器の近く等高温の所には保管しないでください。また、湿気の多い所も避けてください。●ケースやディスクの上に、重いものを置いたり落としたりすると、破損しけがをすることがありますので絶対におやめください。●プレイ終了後はディスクをケースに戻し、幼児の手の届かない場所に保管してください。●お客様の誤ったお取り扱いにより生じたキズ、破損等に関しては補償いたしかねますので、あらかじめご了承ください。

●"PlayStation"本体をスクリーン投影方式のテレビ（プロジェクション・テレビ）には絶対接続しないでください。残像光量による画面焼けが生じることがあります。●ソフトによってはメモリーカードが必要な場合があります。「解説書」で確認してください。

健康上のご注意

●プレイする時は健康のため、1時間ごとに約15分の休憩を取ってください。●疲れている時や睡眠不足の時はプレイを避けてください。●プレイする時は部屋を明るくし、なるべくテレビ画面から離れてください。●ごくまれに、強い光の刺激を受けたり、点滅を繰り返すテレビ画面を見ていると、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失等の症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、事前に必ず医師と相談してください。また、プレイ中の画面を見ていてこのような症状が起きた場合は、すぐに中止し医師の診察を受けてください。



Athena

株式会社アテナ

〒160-0002 東京都新宿区坂町28-6

SLPS 91134